NES-3K-FAH-1

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

KABUKI

QUANTUM FIGHTER★

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

Ⓣ

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu KABUKI-QUANTUM FIGHTER* de Nintendo.

Ce livret vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver aux fins de référence future.

TABLE DES MATIERES

UTILISATION DES COMMANDES 4
PRESENTATION DE L'ECRAN 5
PUCES MEMOIRE ET PUCES D'ENERGIE 6
ARMES 7
ENNEMIS 9
TECHNIQUES SPECIALES 12
ENVIRONNEMENTS 15
COMBATTRE LES CHEFS 16

ATTENTION

1) Ceci est un jeu de haute précision. Ne le gardez pas dans des endroits où il fait très chaud ou très froid. Ne lui donnez pas de chocs, ne le laissez pas tomber au sol. Ne le démontez pas.
2) Evitez de toucher aux bornes. Ne les mettez pas en contact avec de l'eau ou de la poussière. Si vous le faites, vous abîmerez votre jeu.
3) Ne le nettoyez pas avec du benzène, du diluant pour peinture, de l'alcool ou d'autres produits de ce genre.
4) Coupez toujours le courant avant d'insérer la cassette dans la console NES ou de l'en retirer.

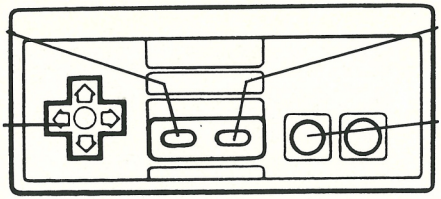
Remarque: Puisque Nintendo ne cesse d'améliorer ses produits, les caractéristiques et la conception des systèmes de jeu Nintendo sont sous réserve de modifications sans préavis.

TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
©1991 Nintendo Co., Ltd.
★KABUKI-QUANTUM FIGHTER is a trademark of HAL LABORATORY INC.
©1990 HAL LABORATORY INC.
©1990 HUMAN CREATIVE GROUP
Licensed from HAL LABORATORY INC.

LE SCENARIO

Le décor -- la Terre, le Futur.
L'ordinateur du Ministère de la défense chargé de protéger toute notre planète a été contaminé par un virus en constante évolution. Seul un homme, le colonel Scott O'Connor, a le courage de risquer sa vie avec une arme miracle n'ayant jamais encore été essayée.
Converti en données informatiques élémentaires, puis transféré dans les circuits de l'ordinateur, le colonel Scott voit sa structure moléculaire transformée par le tout nouveau Système de Transfert d'Images. Ce héros inattendu, le Quantum Fighter (Combattant de l'Infiniment Petit), voyage dans les circuits de l'ordinateur!
Six niveaux d'action trépidante!

UTILISATION DES COMMANDES



COMMANDES

Bouton A - Permet de sauter.

Bouton B - Permet d'attaquer, de tirer, de donner des coups de poing.

Bouton START - Débute une partie. Sert également à suspendre momentanément un jeu en cours.

Bouton SELECT - Permet de choisir les armes.

Manette multidirectionnelle - Les branches latérales servent à faire bouger le Quantum Fighter. La branche inférieure sert à le faire s'accroupir et lui permet de tomber à partir de plates-formes suspendues.

PRESENTATION DE L'ECRAN

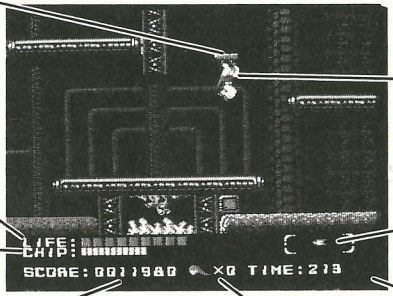


Plate-forme suspendue

KABUKI - le Quantum Fighter

Quantité d'énergie disponible

Nombre de puces mémoire en votre possession

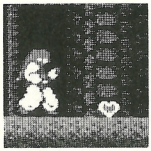
Arme en cours d'utilisation

Temps restant

Score marqué

Nombre de vies disponibles

PUCES MEMOIRE, PUCES D'ENERGIE ET VIES SUPPLEMENTAIRES

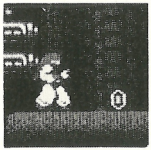


Coeurs d'Energie

Ces Cœurs d'Energie sont abandonnés par certains ennemis quand ils sont battus. Ils se trouvent chaque fois dans des endroits différents - N'en laissez aucun!

Puces Mémoire

Les puces mémoire peuvent être tirées à bout portant sur des ennemis. Leur puissance est moyenne, mais elles peuvent être réapprovisionnées constamment. Gardez un stock aussi élevé que possible.



One-Ups (Vies Supplémentaires)

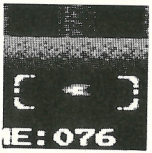
Il s'agit de vies supplémentaires gagnées en battant certains ennemis, mais vous ne savez jamais où elles se trouvent. Cherchez-les!

ARMES DISPONIBLES

A la fin de chaque niveau, vous disposerez d'une nouvelle arme. Appuyez plusieurs fois sur le Bouton SELECT pour identifier les armes dont vous disposez à un moment donné. Voici les symboles de présentation des armes :

Hair (Cheveu)

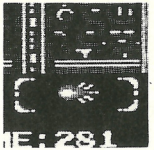
Une arme très inhabituelle, mais très efficace en combat rapproché. Egalement excellente sur de longues distances. En jouant avec les Boutons A et B, vous pouvez sauter, puis attaquer votre adversaire pendant que vous êtes en l'air.



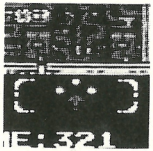
Chips (Puces)

Vous commencez chaque niveau avec un ensemble complet de puces mémoire qui vous serviront d'armes. Votre stock peut être réapprovisionné pendant les combats quand vous l'emportez sur certains ennemis.

Fusion Gun (Canon à fusion)



Ce canon lance des missiles droit devant lui. Longue portée, grande puissance de feu. Sensationnel contre les ennemis dont vous ne voulez pas trop vous approcher.



Quantum Bombs (Bombes Quantiques)

Les bombes quantiques partent dans trois directions. Faible portée, mais forte puissance. Pratique contre les ennemis qui sont au-dessus de vous et difficiles à atteindre.

Dynamite

Très grande puissance. Les bâtons de dynamite peuvent être lancés quand vous êtes en l'air, ce qui augmente considérablement leur portée. Il faut un peu de temps pour maîtriser leur utilisation, mais cela en vaut la peine lorsque vous affrontez les Chefs ennemis.

Remote Control Bolo (Bolo télécommandé)

Ce Bolo (machette des Philippines) va dans la direction où il a été lancé, et tourbillonne rapidement, détruisant tous les ennemis sur son passage. Peut être employé contre des adversaires qui ne sont pas trop éloignés.

ENNEMIS

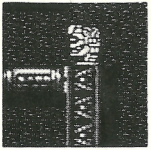
Il y a beaucoup d'ennemis dans l'ordinateur, et ils sont en constante mutation. En voici quelques uns dont vous devrez vous méfier.

Tanks

Ces tanks se déplacent lentement d'avant en arrière, mais accélèrent leurs va-et-vient quand vous vous approchez. Un coup de poing bien placé suffit, en général, pour les mettre hors de combat. Mais veillez à bien choisir votre moment car leurs représailles sont fulgurantes.

Robo Roaches (Cafards robots)

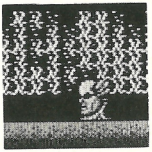
Ces créatures rampent lentement, et il n'est pas difficile, en général, de s'en débarrasser. Elles rejettent les puces mémoire qu'elles ont avalées quand vous les mettez hors de combat.



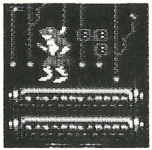
Flamethrowers (Lance-flammes)

Ces adversaires crachent du feu sur une courte distance à intervalles réguliers. Observez la fréquence de tir et déplacez-vous rapidement pour éviter de vous voir transformé en toast brûlé.

Squawking Heads (Têtes râleuses)



Ces êtres sont vraiment en colère! Ils tirent des projectiles meurtriers mais qui se déplacent lentement. En général, vous pouvez esquiver leurs attaques si vous courez vite.



Dart Throwers (Lanceurs de fléchettes)

Les lanceurs de fléchettes font des va-et-vient nerveux, et se retournent sans prévenir contre vous pour vous décocher des fléchettes meutrières. Détruisez-les pendant qu'ils ne vous voient pas.

Pit Hounds (Dogues des profondeurs)

Ils hantent les profondeurs de l'ordinateur à la recherche d'une proie. Ces bestioles sortent de nulle part et attaquent pour faire mal. Fuyez-les!

Bouncing Dinos (Dynosaures sauteurs)

Ils sont gros et ils sont bêtes. Ils bondissent de-ci, de-là comme des idiots, mais ils conservent souvent un peu d'énergie que vous pouvez recueillir. Faites front et tirez vite.

Star Fighters (Etoiles guerrières)

Il est parfois préférable de ne pas se trouver sur le chemin de ces agresseurs difficiles à toucher et à détruire. Vous pourrez généralement les éviter en sautant et en vous accroupissant.

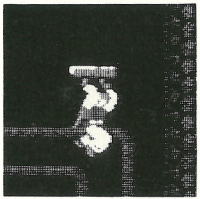
Boomerangers (Lanceurs de boomerangs)

Se fondant dans le décor grâce à leur camouflage, ces créatures bondissent pour attaquer au moyen de leurs boomerangs meurtriers. Laissez-leur de la place -- autrement ils prendront la vôtre.

Voilà quelques-uns des adversaires que vous découvrirez; mais il y en a beaucoup d'autres qui vous attendent à l'intérieur de l'ordinateur central. Apprenez comment vos ennemis se déplacent, quelles sont leurs forces et leurs faiblesses, et servez-vous des techniques spéciales décrites dans les trois pages suivantes.

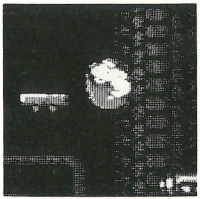
TECHNIQUES SPECIALES

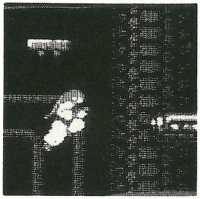
Utilisation des Plates-formes suspendues



- Vous pouvez utiliser les plates-formes suspendues pour vous déplacer rapidement. Servez-vous du Bouton A pour bondir sous ces structures, le Quantum Fighter se rattrapera automatiquement aux crochets.

Utilisez la manette multidirectionnelle et le Bouton A simultanément pour passer sur la plate-forme suivante. Servez-vous des branches G et D pour aller à gauche et à droite, et de la branche supérieure pour passer à une plate-forme plus haute.

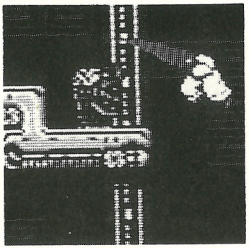




Si vous voulez vous laisser tomber d'une plate-forme, appuyez tout simplement sur la branche inférieure de la manette multidirectionnelle. Le Quantum Fighter peut être déplacé à gauche et à droite pendant qu'il est en l'air en agissant sur les branches gauche et droite.

TECHNIQUES SPECIALES *(Suite)*

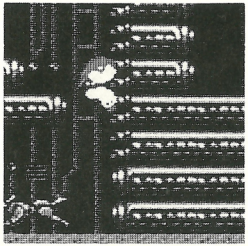
Augmentation de votre rayon offensif



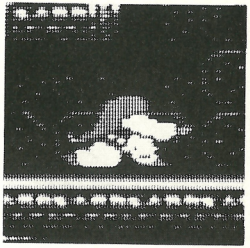
Appuyez sur le Bouton A pour sauter et, alors que vous êtes en l'air, utilisez le Bouton B pour attaquer avec votre cheveu. L'utilisation de cette technique vous permet d'attaquer vos adversaires, puis de retomber derrière les défenses sans être touché.

Passer par dessus les obstacles

La seule façon de vous sortir de certaines difficultés est de grimper... Vous pouvez escalader ces échelles en leur sautant dessus et en grimpant. Appuyez sur la branche supérieure de la manette multidirectionnelle.

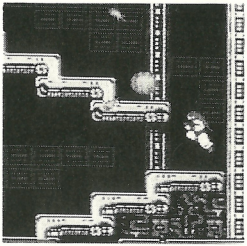


Donner un coup de poing tout en étant accroupi



Appuyez sur la branche inférieure de la manette multidirectionnelle pour faire accroupir le Quantum Fighter. En appuyant sur le Bouton B, vous donnez le coup de poing idéal pour mettre hors de combat certains adversaires qui se déplacent lentement.

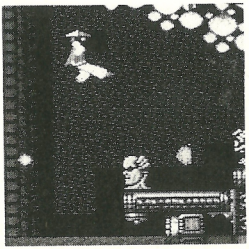
Utilisez bien vos armes!



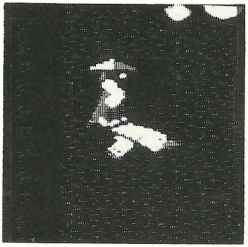
Certaines armes peuvent être employées pour couvrir beaucoup de terrain. Les Bombes Quantiques se dispersent dans trois directions pour atteindre des ennemis au-dessus et en-dessous de vous; les bâtons de dynamite peuvent être lancés très loin.

Attaquez par derrière

Essayez de sauter par dessus certains ennemis parmi les plus forts et de les attaquer par derrière. Quelques uns se retournent pour vous affronter quand vous essayez cette technique, mais d'autres peuvent facilement être battus de cette façon.



Le Coup de Pied suspendu



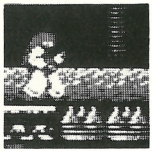
Certains ennemis sont plus faciles à avoir au moyen du Coup de pied suspendu. Servez-vous du Bouton B alors que vous êtes suspendu à une plate-forme, ou pendant que vous en tombez.

ENVIRONNEMENTS

Il y a beaucoup de zones différentes à l'intérieur d'un ordinateur et chacune présente des risques qui lui sont propres. Des portions du virus meurtrier sont en mutation constante, et les ennemis que vous devrez battre n'arrêtent pas de se transformer. Examinez les zones et les dangers ci-dessous - votre vie en dépend!

Rivières rapides

Ne vous laissez pas emporter par les courants rapides dans les rivières.



Transformateurs

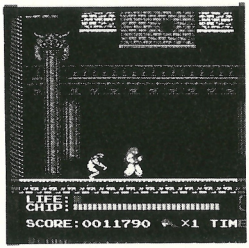
Ils consomment votre énergie à toute allure -- trouvez une autre méthode pour traverser.

Pointes

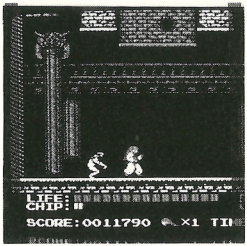
Ces pointes jaillissent au moment où vous vous y attendez le moins.

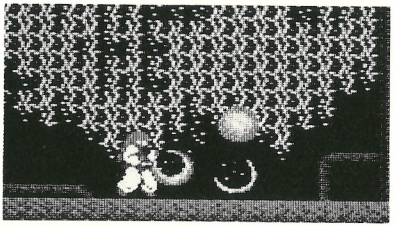
Faites attention aux spores que le virus laisse derrière lui - toutes dévorent votre Energie, et des ennemis jaillissent de certaines d'entre elles quand vous vous en approchez - ATTENTION!

COMBATTRE LES CHEFS



Si votre niveau d'Energie s'épuise trop pendant que vous combattez les Chefs, vous pouvez récupérer de l'Energie en échangeant vos Puces mémoire. Faites une PAUSE en appuyant sur le Bouton START, puis servez-vous des flèches Haut et Bas de la manette multidirectionnelle pour échanger des Puces mémoire contre de l'Energie. Si vous utilisez correctement cette technique, vous devriez voir apparaître le résultat suivant!





ENCORE UN CHEF DE DESCENDU!

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34.40.33.33.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. (''BANDAI'') garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK (''Cartouche'') (à l'exception des accessoires de cartouches) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Nintendo Service-Monteur
Trade Mart B.P. 271
1020 Bruxelles - BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service au no. (02) 478-92-08 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

MEMO

Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit ecn compleet en passend Nintendo systeem waarborgt

Fijn dat je spelcassette KABUKI-QUANTUM FIGHTER* van het Nintendo Entertainment System™ (NES) hebt uitgekozen.

Lees voor een goed gebruik van je nieuwe spel deze handleiding aandachtig door; berg hem daarna goed op. zodat je er later nog eens in kunt kijken.

INHOUD

HOE JE DE CONTROLLER GEBRUIKT 24
INDELING VAN HET BEELDSCHERM 25
EXTRA LEVENS DOOR ENERGIE EN GEHEUGENCHIPS 26
WAPENS 27
VIJANDEN 29
SPECIALE TECHNIEKEN 32
GEBIEDEN 35
VECHTEN MET DE HOOFDMANNEN 36

WAARSCHUWING

1) Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Bewaar hem niet bij te hoge of te lage temperaturen. Haal hem vooral niet uit elkaar.
2) Kom niet aan de electrische contacten. Houdt hem uit de buurt van water, anders beschadig je net spel.
3) Maak hem niet schoon met benzine, thinner, alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.
4) Doe het controldeck altijd uit als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

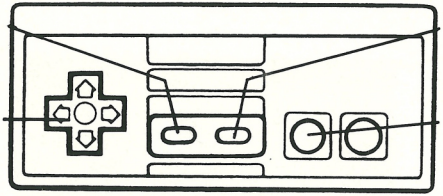
N.B.: Nintendo behoudt zich het recht voor om zonder kennisgeving vooraf wijzigingen in zijn produkten en/of produktbeschrijvingen aan te brengen als dit tot doel heeft het produkt te verbeteren.

TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
©1991 Nintendo Co., Ltd.
★KABUKI-QUANTUM FIGHTER is a trademark of HAL LABORATORY INC.
©1990 HAL LABORATORY INC.
©1990 HUMAN CREATIVE GROUP
Licensed from HAL LABORATORY INC.

HET VERHAAL

Dit verhaal speelt zich af op de aarde in de toekomst.
Er is een voortdurend veranderend en zich langzaam verder ontwikkelend virus doorgedrongen in de verdedigingscomputer die onze hele planeet beschermt. Maar één man durft het aan zijn leven te wagen in een wonderwapen dat nog niet eerder is uitgetest: Kolonel Scott O'Conner. Hij laat zich omvormen tot ruwe gegevens en zich aldus in de computer laden. De moleculaire structuur van Kolonel Scott wordt veranderd door het nog niet eerder beproefde Beeldoverbrengings-Systeem. Er treedt een onwaarschijnlijke superheld binnen in de circuits van de reusachtige computer - de Quantum Fighter! Zes enorme niveaus van opwindende actie!

HOE JE DE CONTROLLER GEBRUIKT



CONTROLLER-FUNCTIES

A knop - Om te springen.

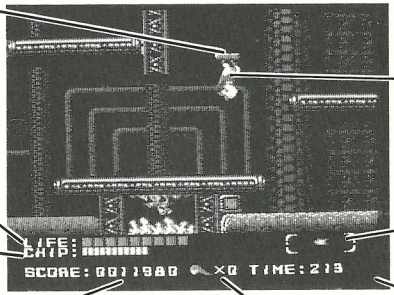
B knop - Om aan te vallen, wapens af te vuren en vuistslagen uit te delen.

STARTKNOP - Om een ronde te starten. Ook om te pauzeren.

SELECTKNOP - Om wapens uit te kiezen.

VIERPUNTSDRUKTOETS - Met de linker- en rechterkant beweeg je de Quantum Fighter voort. Met de onderkant laat je hem op zijn knieën zakken en hem van hangende stangen vallen.

INDELING van het BEELDSCHERM



Hangend platform

KABUKI, de Quantum Fighter

Resterende hoeveelheid energie

Wapen dat op dat moment wordt gebruikt

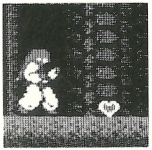
Aantal geheugenchips dat je bezit

Nog resterende tijd

Huidige score

Aantal levens dat je over hebt

EXTRA LEVENS, ENERGIE EN GEHEUGENCHIPS

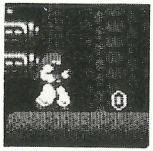


Energieharten

Deze Energieharten blijven achter als sommige vijanden verslagen zijn. Ze liggen steeds weer ergens anders - sla er niet één over.

Geheugenchips

Geheugenchips kunnen van dichtbij op vijanden worden afgevuurd. Gemiddelde vuurkracht, maar die kan voortdurend worden aangevuld. Houd je voorraad zo groot mogelijk.



"One-ups"

Door sommige vijanden te verslaan kun je extra levens verdienen, maar je weet nooit waar ze zitten. Kijk er dus goed naar uit.

BESCHIKBARE WAPENS

Na iedere fase die je hebt afgewerkt krijg je een nieuw type wapen. Druk een aantal keren op de SELECTKNOP om te zien over welke wapens je op ieder gegeven moment kunt beschikken. Hieronder wordt uitgelegd wat de "Weapons Display" symbolen betekenen.

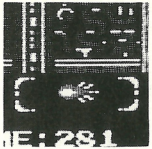
Hair (Haar)

Een nogal ongebruikelijk wapen, maar zeer effectief bij gevechten van dichtbij. Goed voor verrassend lange afstanden. Door voortdurend afwisselend op de A en de B knop te drukken kun je springen en vervolgens een vijand aanvallen terwijl je midden in de lucht bent.

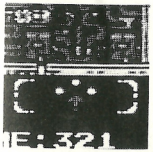
Chips (Computerchips)

Je begint ieder niveau met een complete set geheugenchips die je als wapens kunt gebruiken. Je kunt je voorraad onderweg aanvullen door sommige vijanden te verslaan.

Fusion Gun (Fusiewapen)



Het Fusiewapen vuurt raketten recht vooruit af. Groot bereik, veel vuurkracht. Fantastisch tegen vijanden waar je niet te dicht bij in de buurt wilt komen.



Quantum Bombs (Kwantumbommen)

Kwantumbommen verspreiden zich in drie richtingen. Korte afstand, maar veel vuurkracht. Handig tegen vijanden die zich boven je bevinden en moeilijk te bereiken zijn.

Dynamite (Dynamiet)

Enorm veel vuurkracht. Dynamietstaven kunnen midden in de lucht worden gegooid, waardoor hun bereik groter wordt. Het kost wat moeite dit te leren, maar het komt je zeker tegen de hoofdmannen goed van pas.

Remote Control Bolo (Van afstand bestuurde Bolo)

De Bolo beweegt zich voort in de richting waarin hij gegooid is en draait zeer snel rond. Daarbij schakelt hij alle vijanden uit die binnen zijn bereik komen. Kan worden gebruikt tegen vijanden die redelijk dichtbij zijn.

VIJANDEN

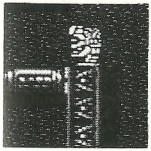
De computer wemelt van de vijanden en zij veranderen voortdurend. Hier zijn er een paar waar je goed voor moet uitkijken.

Tanks

Deze tanks rollen langzaam heen en weer maar gaan dat sneller doen zodra je bij ze in de buurt komt. Meestal kun je ze uitschakelen met een goed geplaatste vuistslag, maar sla wel precies op het juiste moment toe, want ze slaan snel terug.

Robo Roaches (Robotkevers)

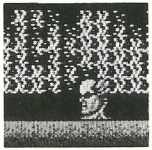
Deze kruipen langzaam rond en zijn gewoonlijk makkelijk uit de weg te ruimen. Als je ze verslaat spugen ze de geheugenchips uit die ze hebben doorgeslikt.



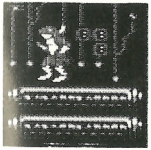
Flamethrowers (Vlammenwerpers)

Deze vijanden schieten met regelmatige tussenpozen met vuur van dichtbij. Schiet ze op het juiste moment neer en beweeg je snel, anders maken ze verbrande toast van je.

Squawking Heads (Krijsende hoofden)



Deze jongens gaan helemaal uit hun bol! Ze vuren projectielen af die zich langzaam voortbewegen maar die uiterst dodelijk zijn. Zolang je je maar snel genoeg beweegt kun je hun aanvallen gewoonlijk ontwijken.



Dart Throwers (Pijltjeswerpers)

Terwijl ze zenuwachtig heen en weer lopen, draaien de Pijltjeswerpers zich plotseling om en bestoken je met dodelijke pijltjes. Schakel ze uit als ze niet kijken.

Pit Hounds (Vechthonden)

Ze sluipen rond in de diepten van de computer, op zoek naar prooi, om dan vervolgens als uit het niets op te duiken en je als een razende aan te vallen. Blijf bij ze uit de buurt!

Bouncing Dinos (Rondstuiterende dinosaurussen)

Ze zijn groot en dom en ze stuiteren hersenloos in het rond, maar ze bevatten veelal een beetje Energie die je te pakken kunt krijgen. Sta pal en vuur snel.

Star Fighters (Sterrekrijgers)

Ze zijn moeilijk te raken en te vernietigen, en soms kun je maar het beste bij deze aanvallers uit de buurt blijven. Meestal kun je ze ontwijken door te springen en te knielen.

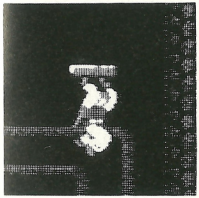
Boomerangers (Boemerangwerpers)

Deze gecamoufleerde knapen houden zich schuil in de achtergrond en springen dan plotseling naar voren om je aan te vallen met hun dodelijke boemerangs. Geef ze heel veel ruimte, anders nemen zij die van jou.

Dit is een aantal van de vijanden die je zult ontdekken, maar er zitten er nog veel meer in de hoofdcomputer. Let goed op hoe je tegenstanders zich bewegen en wat hun zwakke en sterke kanten zijn. Gebruik ook de speciale technieken die je op de volgende drie pagina's aantreft.

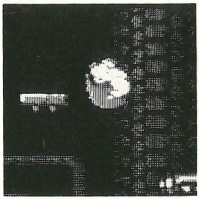
SPECIALE TECHNIEKEN

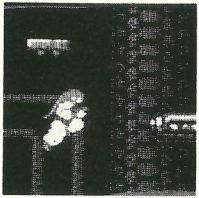
Het gebruik van de hangende platforms



Je kunt de hangende platforms gebruiken om je heel snel voort te bewegen. Gebruik de A knop om ernaar toe te springen. Daarna zal de Quantum Fighter automatisch de volgende haken grijpen.

Gebruik de vierpuntsdruktoets en de A knop tezamen om naar het volgende platform te gaan. Gebruik de linker- en de rechterkant om naar links en rechts te gaan en de bovenkant om op een hoger platform te komen.

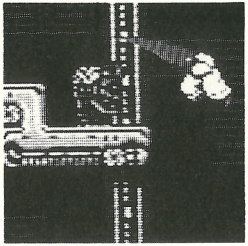




Als je je vanaf een platform naar beneden wilt laten vallen, druk dan gewoon op de onderkant van de vierpuntsdruktoets. Ook midden in de lucht kan onze held naar links en rechts worden bewogen door op de linker- of rechterkant daarvan te drukken.

SPECIALE TECHNIEKEN *(Vervolg)*

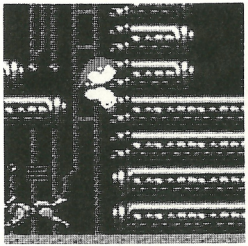
Je aanvalsbereik vergroten



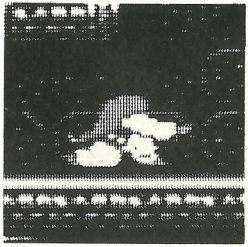
Druk op de A knop om te springen en druk vervolgens als je midden in de lucht bent op de B knop om je tegenstanders met je Hair (haar) aan te vallen. Deze techniek maakt het je mogelijk vijanden aan te vallen en je daarna meteen in dekking te laten vallen zonder dat je geraakt wordt.

Tegen obstakels opklimmen

Uit sommige plaatsen kun je alleen maar ontsnappen door eruit te klimmen. Je moet dan naar één van de ladders springen en gaan klimmen. Gebruik daarvoor de bovenkant van je vierpuntsdruktoets.

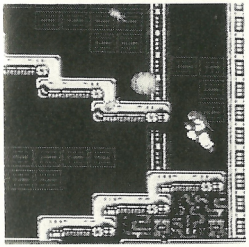


Geknield vuistslagen uitdelen



Door op de onderkant van de vierpuntsdruktoets te drukken gaat de Quantum Fighter op zijn knieën liggen. Als je daarna op de B knop drukt, deelt hij een vuistslag uit waarmee hij enkele van de vijanden die zich gebukt of kruipend voortbewegen kan uitschakelen.

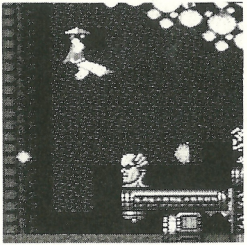
Gebruik je wapens goed!



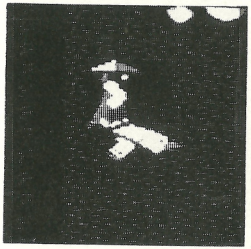
Met sommige wapens kun je een groot gebied bestrijken. Kwantum-bommen verspreiden zich naar drie kanten om vijanden boven en onder je uit te schakelen en dynamiet kun je heel ver weggooien.

Aanval in de rug

Probeer over sommige vijanden heen te springen en ze van achteren aan te vallen. Enkelen van hen zullen zich omdraaien als je deze truc probeert, maar anderen zijn op deze manier gemakkelijk te verslaan.



De hangende schop



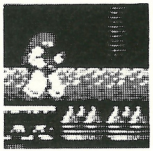
Sommige vijanden zijn het makkelijkst te pakken te nemen met een hangende schop. Gebruik daarvoor de B knop als je aan een platform hangt of je van één daarvan naar beneden laat vallen.

GEBIEDEN

Er zijn heel veel verschillende gebieden in de computer, elk met zijn eigen gevaren. Een aantal van de dodelijke virussen is voortdurend aan het muteren en de vijanden die je moet verslaan veranderen ook steeds. Bekijk de hieronder afgebeelde gebieden en gevaren maar eens goed - dat kan je leven redden!

Stromende rivieren

Laat je niet door de snelle stromingen in de rivieren meesleuren.



Omvormers

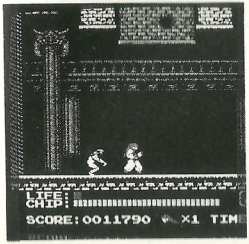
Deze ontnemen je heel snel je energie. Probeer een andere manier om er overheen te komen.

Scherpe punten

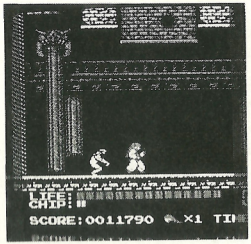
Deze scherpe punten schieten plotseling naar voren als je ze het minst verwacht.

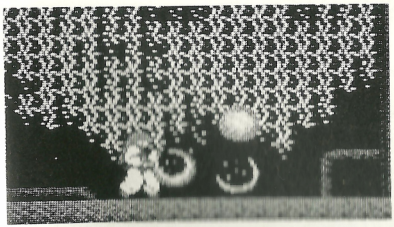
Kijk ook goed uit naar sporen die door het virus zijn achtergelaten. Ze ontnemen je allemaal je energie en uit sommigen komen vijanden als je er te dicht bij komt. PAS DUS OP!

VECHTEN MET DE HOOFDMANNEN



Als je tijdens gevechten met hoofdmannen nog maar weinig energie over hebt, kun je weer nieuwe energie krijgen door geheugenchips in te ruilen. Stop het spel tijdelijk door op de STARTKNOP te drukken en gebruik vervolgens de boven- en de onderkant van de vierpuntsdruktoets om geheugenchips in te ruilen voor energie. Als je deze speciale techniek goed gebruikt, krijg je de resultaten zoals die hieronder zijn afgebeeld!





ALWEER EEN HOOFDMAN VERSLAGEN!

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. ("BANDAI") garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak ("Pak") (met uitzondering van Game Pak Accessoires) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
NEDERLAND
Tel.: 03402-51353

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Trede Mart B.P. 271
1020 Brussel
BELGIE
Tel.: (02) 478-92-08

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03402-51353 (Nederland), of (02) 478-92-08 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

Nintendo®

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON